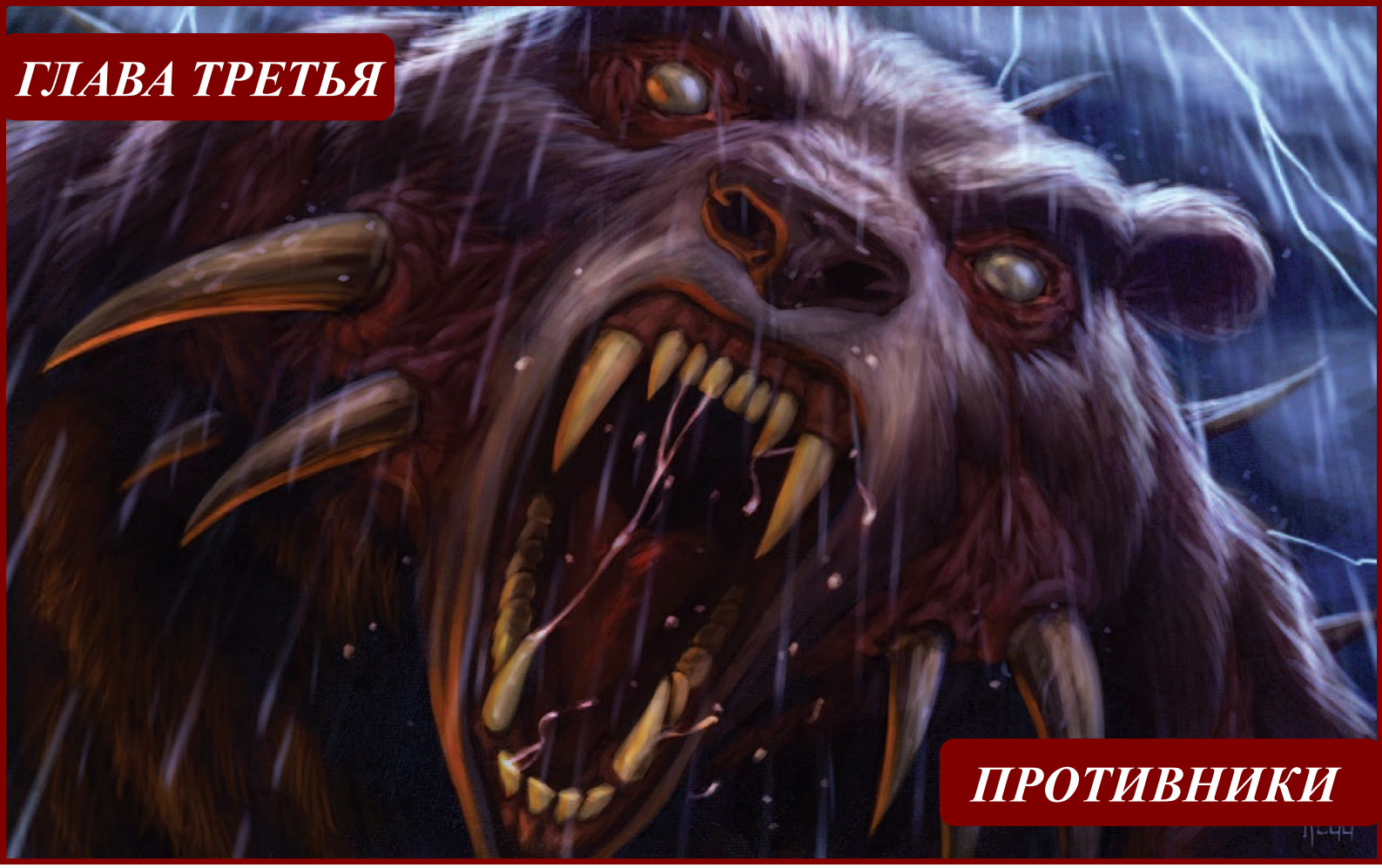

ГЛАВА ТРЕТЬЯ

ПРОТИВНИКИ

В Dragon Age RPG по мере того, как приключены повышают уровень и совершенствуют умения, они сталкиваются со всё более опасными и сильными противниками. Эта глава дополняет **Третью Главу Сета** 1 Книги Мастера; в ней содержится информация о новых противниках, битвы с которыми станут испытанием для Игровых Персонажей.

Как и в Сете 1, противники описываются по стандартной форме, -- за краткими сведениями следует "блок характеристик", в рамках которого перечислены способности, боевые характеристики, атаки и умения, включая особые и любимые приёмы.Так же, как и в Сете 1, приведёны характеристики для среднего представителя данного вида противников. Вы можете их изменить, если желаете разнообразить (или усложнить) битвы. Как создавать противников уровня элита и уровня герой, рассказано в Сете 1, но также вы можете, используя приведённые ниже правила, создавать эпических противников:

- ***Эпический:*** Чтобы ещё более усилить какого-либо из противников, представленных в Сете 1, повысьте одну способность на 3, любые две других-- на 2 и ещё три из оставшихся-- на 1. Добавьте пять фокусов, поднимите его Здоровье на 20, а Класс Брони на 3. Вы можете также добавить этому НИПу три ранга талантов.

Мы во весь голос взывали к Создателю, мы развеивали магию, какую у нас хватало сил развеять, однако, хотя мы сражались яростно, ещё яростнее сражалась эта тварь. Я видел, как один за другим падают мои товарищи, обожжённые обрушившимся с небес пламенем или погребённые под обломками. Чудовищная тварь выглядела как демон, напяливший на себя человеческое тело, подобно мятому одеянию; она посмотрела на меня и ухмыльнулась...

– Записано со слов бывшего храмовника из Камберленда, 8:84 Благословенного века.

БЕРЕСКАРН (Bereskarn)

Берескарн-- медведь, заражённый Скверной, родич морового волка и других вурдалаков. Берескарны выглядят как большие медведи, из тел которых, разрывая шкуру, растут костяные шипы, блестящие от свежей крови. Из ран постоянно сочится кровь, смачивая свалявшийся мех зверей, что придаёт им жуткий, отталкивающий вид, вместе с тошнотворным запахом. Наедине с собой берескарны-- ленивые твари, однако если на них напасть, сражаются яростно и безжалостно. Чаще всего они дерутся вместе с порождениями тьмы, которые специально приводят их в ярость, тыкая острыми предметами.

БЕРЕСКАРН			
Способности (Фокусы)			
7	Сила (Когти, Запугивание, Мощь)		
3	Ловкость (Укус)		
7	Телосложение (Выносливость)		
3	Восприятие (Нюх, Выслеживание)		
-2	Разум		
2	Воля (Отвага)		
-1	Магия		
-2	Общение		
Боевые Характеристики			
Скорость	**Здоровье**	**Защита**	**Класс Брони**
13	70	13	4
Атаки			
Оружие	**Бросок атаки**		**Урон**
Укус	+5		1к6+7
Когти	+9		2к6+7
Умения			

Любимые приёмы: Сбить с ног (1 SP), Быстрый Укус, Громовой Рык

Быстрый Укус: Берескарн может использовать особый приём Быстрого Укуса за 2 SP, после того, как сделал удачную атаку. Зверь делает дополнительную атаку-укус против той же цели. Если при броске на эту атаку на двух и более кубиках выпадают одинаковые числа, берескарн не получает очков приёмов.

Громовой рык (Thunderous Bellow): Потратив 3 SP, Берескарн может использовать приём Громового рыка. Все, кто слышат его, должны **сделать бросок на Волю (Отвагу или Самоконтроль) против Сложности 10** или потерять возможность атаковать берескарна до конца следующего раунда, хотя защищаться они могут, как обычно.

Крепкая шкура: Костяные шипы берескарна дают зверю класс брони, равный 4.

ВЕРВОЛЬФ (Werewolf)

Весьма несправедливо, что волки пользуются в Ферелдене столь плохой репутацией. Хотя ферелденцы обожают своих псов, к волкам они относятся с подозрительностью, граничащей с паранойей. Да, паранойей, если вы не знакомы с древними легендами про вервольфов.

– Из сборника «Легенды Ферелдена», написанного Матерью Эйлис в Денериме, 9:10 Век Дракона

В Чёрный Век Ферелден столкнулся с угрозой вервольфов: волков, одержимых демонами гнева, и превратившихся в злобных человекообразных монстров, чья ярость и жажда крови не ослабевала ни на минуту. Что ещё хуже, они оказались способны заражать этим: пережившие нападение вервольфов становились одержимыми и сами превращались в вервольфов. Некоторые вервольфы умели говорить, хотя и с трудом.

Легендарный герой Ферелдена Дейн (Dane) устроил священный поход против вервольфов. Хоть предприятие не было полностью успешно, оно смогло сильно сократить численность этих тварей, и они прекратили быть столь серьёзной проблемой для Ферелдена; теперь их можно встретить только в диких и глухих местах. К тем давним дням восходит как памятник ферелденского фольклора-- эпическая поэма "Дейн и Вервольф".

ВЕРВОЛЬФ			
Способности (Фокусы)			
6	Сила (Когти, Запугивание)		
4	Ловкость (Укус)		
5	Телосложение (Бег)		
3	Восприятие (Нюх, Выслеживание)		
0	Разум		
3	Воля (Отвага, Мораль)		
1	Магия		
0	Общение		
Боевые Характеристики			
Скорость	**Здоровье**	**Защита**	**Класс Брони**
16	50	14	4
Атаки			
Оружие	**Броски атаки**		**Урон**
Укус	+6		1к6+6
Когти	+8		2к6+6
Умения			

Любимые Приёмы: Опрокинуть (3 SP), Рывок, и Проклятье Вервольфа (количество SP варьируется).

Опрокинуть (Overwhelm): Вервольф может использовать особый приём за 3 SP, чтобы опрокинуть противника. Зверь сбивает противника с ног и вонзает в него когти, что даёт вервольфу бонус +2 к дальнейшим атакам, пока противник пронзён его когтями (сюда включается обычный бонус +1 к атаке против сбитой с ног цели). Противник должен сделать **бросок на Силу (Мощь) против Силы (Мощь)** вервольфа, чтобы освободиться; это требует дополнительного действия, и герой остаётся лежать на земле. Попытку освободить жертву с соответствующим броском могут сделать и союзники жертвы, однако это потребует от них основного действия.

Проклятье вервольфа (Werewolf's Curse):, Потратив SP после того, как успешно укусил

цель, вервольф может заразить её проклятьем; цель должна сделать **бросок на Телосложение (Выносливость) против сложности (10 + количество потраченных очков приёмов)**. Проваленный бросок обозначает, что цель заражена. Заражённая жертва вновь делает **бросок на Телосложение (Выносливость)** против той же сложности каждую ночь после того, как была укушена. Если, после трёх ночей, ни один из этих бросков не удался, жертва превращается в вервольфа и больше не может быть игровым персонажем.
Шерсть: Густая, клочковатая шерсть даёт вервольфам класс брони, равный 4.

ГАЛЛА (Halla)

Долийские эльфы боготворят галл, или белых оленей, -- скакунов эльфийских рыцарей древних времён. Сейчас эти благородные существа тянут аравели странствующих эльфов. Несмотря на это, эльфы до сих пор считают галл гордыми и благородными существами. Рог галлы ценятся эльфами как материал для резьбы, и они ревностно следят, чтобы эта ценность не попала в руки чужаков.

Воинственных галл на Тедасе не видели со времён Священного Похода в 2:20 Века Славы. Хотя галлы могут встать на защиту клана эльфов, на который кто-то нападёт, агрессивных галл на свете не осталось.

ГАЛЛА			
Способности (Фокусы)			
4	Сила (Прыжки)		
3	Ловкость		
3	Телосложение (Бег, Выносливость)		
3	Восприятие (Слух, Нюх)		
0	Разум		
2	Воля		
2	Магия		
-1	Общение		
Боевые характеристики			
Скорость	**Здоровье**	**Защита**	**Класс Брони**
18	35	13	0
Атаки			
Оружие		**Бросок атаки**	**Урон**
Рога		+4	1к6+4
Удар копытом		+4	1к6+4
Умения			

Любимые приёмы: Сбить с Ног и Растоптать (4 SP)
Растоптать (Trample): После успешной атаки галла может использовать специальный приём Растоптать за 4 SP. Цель в этом случае сбита с ног и получает дополнительные 1к6+4 урона от рогов галлы.

ГАРЛОК-ВОЖАК (Hurlock Alpha)

Те, кто желали силой захватить небеса, разрушили их.
Что было золотым и чистым, почернело.
Те, кто некогда был владыками,
Величайшими магами своего века,
Из людей превратились в чудовищ.
- Погребальный Песни 12:1

Предводители порождений тьмы, гарлоки-вожаки-- ужасные воители и предводители вооружённых банд, если не маленьких армий, состоящих из гарлоков и генлоков поменьше.

ГАРЛОК-ВОЖАК			**ПОРОЖДЕНИЕ ТЬМЫ**
Способности (Фокусы)			
5	Сила (Тяжёлые Клинки, Запугивание, Мощь)		
3	Ловкость (Луки, Рукопашная)		
4	Телосложение (Выносливость)		
2	Восприятие (Нюх)		
2	Разум		
3	Воля (Отвага, Мораль)		
1	Магия		
2	Общение (Лидерство)		
Боевые характеристики			
Скорость	**Здоровье**	**Защита**	**Класс Брони**
8	70	12 (15 со щитом)	8
Атаки			
Оружие	**Бросок атаки**	**Урон**	
Короткий лук	+5	1к6+3	
Двуручный меч	+7	3к6+5	
Длинный меч	+7	2к6+5	
Умения			

Любимые Приёмы: Двойной Удар, Мощный Удар (1 SP), и Сплочение (3+ SP)
Сплочение (Rally): Гарлок-вожак может использовать специальный приём Сплочения за 3 SP (или больше). Действия вожака впечатляют и вдохновляют его войско: все порождения тьмы в радиусе 10 ядов, способные видеть вожака, восстанавливают количество Здоровья, равное Общению вожака плюс число потраченных SP.
Таланты: Опыт Ношения Брони (Подмастерье), Бой Двуручным Оружием (Подмастерье) и Бой с Оружием и Щитом (Подмастерье).
Типы оружия: Мечи, Дробящее, и Тяжёлые клинки

Снаряжение

Лёгкие латы, короткий лук, и двуручный меч (или лёгкие латы, длинный меч и большой щит)

ГАРЛОК-ЭМИССАР (Hurlock Emissary)

Умный гарлок-вожак, вместо того, чтобы совершенствовать себя как воителя, может овладеть магией, превращаясь в эмиссара. Гарлоки-эмиссары-- одни из самых ужасных порождений тьмы, и не только из-за магической силы или власти, которую они имеют над остальными порождениями, а прежде всего из-за зловещего ума. Они часто следят за тем, чтобы воля Архидемона исполнялась, а его генералы не дробили силы и не отвлекались на другие цели.

Считается, что гарлоки-эмиссары, как и генлоки эмиссары, практикуют магию, схожую с магией крови, используя для своих заклинаний энергию союзников; благодаря этому они могут носить броню и получать от неё дополнительную защиту, и одновременно не тратить лишнюю ману из-за нагрузки.

ГАРЛОК-ЭМИССАР		**ПОРОЖДЕНИЕ ТЬМЫ**
Способности (Фокусы)		
3	Сила (Тяжёлые Клинки, Запугивание)	
2	Ловкость (Рукопашная)	
3	Телосложение (Выносливость)	

2	Восприятие (Нюх)
4	Разум
2	Воля (Отвага, Мораль)
4	Магия (Энтропия)
2	Общение (Лидерство)

Боевые характеристики

Скорость	Здоровье	Защита	Класс Брони
8	66	12	4

Атаки

Оружие	Бросок атаки	Урон
Волшебный Жезл	+4	1к6+4
Длинный меч	+5	2к6+3

Умения

Сила магии: 22 ***Мана:*** 92

Любимые Приёмы: Двойной Удар и Мощный Удар.

Заклинания: Вытянуть жизнь, Порча Уязвимости, Слабость, Исцеление, Ужас, Молния и Дыба.

Умения: Волшебный Жезл (как у мага первого уровня с той лишь разницей, что ни посох, ни жезл не нужны)

Таланты: Опыт Ношения Брони (Подмастерье), Магия Энтропии (Подмастерье) и Магия Крови (Подмастерье).

Типы оружия: Рукопашная, Тяжёлые Клинки, и Посохи.

Снаряжение

Длинный меч и тяжёлая кожаная броня.

ГЕНЛОК-ВОЖАК (Genlock Alpha)

Генлоки-вожаки-- самые крепкие, быстрый и умные представители своего вида, по праву сильного отвоёвывающие место лидера банды генлоков послабее. Они, как правило, повыше обычных генлоков, с более развитыми мускулами, и их командирский авторитет держится не на харизме, а на силе и страхе.

ГЕНЛОК-ВОЖАК **ПОРОЖДЕНИЕ ТЬМЫ**

Способности (Фокусы)

4	Сила (Топоры, Запугивание)
2	Ловкость (Рукопашная)
3	Телосложение (Бег)
2	Восприятие (Зоркость, Нюх)
1	Разум (Знание Военного Дела)
2	Воля
2	Магия
0	Общение (Лидерство)

Боевые характеристики

Скорость	Здоровье	Защита	Класс Брони
6	55	11 (13 со щитом)	7

Атаки

Оружие	Бросок Атаки	Урон
Боевой топор	+6	2к6+4
Метательный топор	+6	1к6+4

Умения

Любимые приёмы: Калечить (3 SP) и Двойной Удар

Калечить (Cripple): Генлок-вожак может нанести калечащий удар, потратив на это 3 SP.

Цель атаки получает штраф -2 к броскам атаки и урона, а её скорость уменьшается вдвое. Штраф -2 снимается через 3 раунда, однако скорость не увеличивается до прежней величины, пока вы не сделаете передышку.

Сопротивление магии: Генлок-вожак получает бонус +2 к броскам на способности, когда сопротивляется воздействию заклинаний и других магических атак.

Тактический рывок (Tactical Skirmish): Используя приём рывка, генлок-вожак может передвинуть другое порождение тьмы под его командованием на 2 ярда в любом направлении (в дополнение к тому, что этот приём, как обычно, позволяет ему передвинуть себя или противника).

Таланты: Опыт Ношения Брони (Подмастерье) и Бой с оружием и щитом (Подмастерье).

Типы оружия: Топоры, Рукопашная, и Дробящее

Снаряжение

Боевой топор, тяжёлая кольчуга, средний щит, и метательный топор.

ГЕНЛОК-ЭМИССАР (Genlock Emissary)

Самые умные генлоки-вожаки совершенствуют свои способности к колдовству, обычно в области магии энтропии. Однако появляются эмиссары в основном во время Мора; их усилия
направлены на то, чтобы сплотить порождений тьмы и заставить их идти на врага единым строем и чтобы воплотить в жизнь самые сложные планы пробуждающегося Архидемона.

Почему генлоки-эмиссары-- говорят, они появляются на свет от гномьих маток-- могут эффективно использовать заклинания, и при этом обладать сопротивлением магии, остаётся покрыто мраком тайны, равно как и то, почему тяжёлая броня ни капли не мешает им делать это. Некоторые учёные из числа Серых Стражей выдвигают теорию, что магия эмиссаров сродни магии крови, и эмиссары могут игнорировать нагрузку доспехов, высасывая жизненные силы из союзников для того, чтобы творить заклинания.

ГЕНЛОК-ЭМИССАР			**ПОРОЖДЕНИЕ ТЬМЫ**
Способности (Фокусы)			
3	Сила (Тяжёлые Клинки, Запугивание, Посохи)		
1	Ловкость (Рукопашная)		
2	Телосложение (Бег)		
2	Восприятие (Нюх)		
1	Разум (Знание военного дела)		
2	Воля		
4	Магия (Энтропия)		
1	Общение		
Боевые характеристики			
Скорость	**Здоровье**	**Защита**	**Класс Брони**
6	50	11	4
Атаки			

Оружие	Бросок атаки	Урон
Длинный меч	+5	2к6+3
Посох	+5	1к6+4

Умения

Сила магии: *18* ***Мана:*** *60*

Любимые Приёмы: Сбить с Ног и Мощный Удар.

Сопротивление магии: Генлок получает бонус +2 к броскам на способности, когда сопротивляется воздействию заклинаний и других магических атак.

Заклинания: Вытянуть жизнь, Порча Уязвимости, Слабость, Кровавая жертва, Исцеление, и Молния.

Тактический рывок (Tactical Skirmish): Используя приём рывка, генлок-вожак может передвинуть другое порождение тьмы под его командованием на 2 ярда в любом направлении (в дополнение к тому, что этот приём, как обычно, позволяет ему передвинуть себя или противника).

Таланты: Опыт Ношения Брони (Подмастерье), Магия Крови (Подмастерье) и Магия Энтропии (Подмастерье).

Типы оружия: Тяжёлые клинки, Дробящее, и Посохи .

Снаряжение

Длинный меч, посох, тяжёлая кожаная броня.

ГЛУБИННЫЙ ОХОТНИК (Deepstalker)

Странные обитатели Глубинных Троп, глубинные охотники--рептилии, которые передвигаются на мощных задних лапах, балансируя с помощью хвоста. Их морды заканчиваются трубообразными ртами вроде тех, что есть у миног, в которых по кругу расположены острые зубы. Тезпадам (Tezpadam), как их называют гномы, быстро бегают и прыгают, преследуя жертву, и могут плеваться кислотой или парализующим ядом. Глубинные охотники обычно охотятся небольшими стаями, нападая на одиночек и тех, кто заблудился на Глубинных Тропах.

ГЛУБИННЫЙ ОХОТНИК	
Способности (Фокусы)	
1	Сила (Прыжки)
5	Ловкость (Укус, Инициатива, Скрытность)
2	Телосложение (Бег)
3	Восприятие (Слух, Выслеживание)
-1	Разум
2	Магия
0	Воля
-1	Общение

Боевые характеристики

Скорость	Здоровье	Защита	Класс Брони

15	12	15	1

Атаки		
Оружие	**Бросок Атаки**	**Урон**
Укус	+7	1к6+1
Когти	+3	1к6+3

Умения

Любимые приёмы: Стайная Тактика, Пробить Броню, и Рывок

Стайная Тактика (Pack Tactics): Если глубинный охотник является членом стаи из двух и более особей, за 2 SP он может использовать особую Стайную Тактику, позволяющую другому глубинному охотнику ценой свободного действия атаковать ту же цель, если он находится достаточно близко.

Плевок (Spit): Глубинных охотник может плеваться кислотой или парализующим ядом на расстояние до 6 ярдов. Кислота наносит 1к6 проникающего урона каждый раунд в течение трёх раундов или пока не будет смыта (занимает основное действие и требует наличия подходящей жидкости, такой, как вода). Парализующий яд замедляет цель, уменьшая её скорость вдвое, пока она сделает удачный **бросок на Телосложение (Выносливость) против Сложности 13**; такой бросок может делаться каждый раз, когда приходит черёд цели ходить. У каждого охотника есть яд одного либо другого типа, но никогда-- оба. Если ДМ того желает, он может, вместо того, чтобы продумывать индивидуальные способности каждого из глубинных охотников, доверить решение кубику, когда возникает необходимость узнать тип яда (1-3: кислота, 4-6: парализующий).

Крепкая Шкура: Чешуя глубинного охотника даёт ему Класс Брони, равный 1.

ГНОМЬИ ПРИЗРАКИ (Dwarven Apparitions)

Гномы частенько рассказывают, что, когда обваливается тоннель или шахта, из-за завалов можно услышать постукивание-- даже если уже прошло много времени и попавшие в ловушку гномы никаким образом не могли остаться в живых. Эти звуки издают гномьи призраки - , беспокойные души гномов, обычно рудокопов, затерянные в глубинах, занятые бесконечной работой и не способные остановиться.

Гномьих призраков винят в том, что они заманивают ничего не подозревающих путников в опасные места: в обваливающиеся тоннели, шахты с плохим воздухом, на край пропастей или глубоких расселин. Некоторые слышат, как стучат их призрачные молотки и кирки, эхом отдаваясь в тоннелях и пещерах Глубинных Троп, или внимают шёпоту, уговаривающими иди вперёд, на верную смерть.

Если заманить своих жертв в смертельно опасную ловушку не удаётся, гномьи призраки приходят в ярость, и материализуются в призрачные фигуры истощённых гномов, которые размахивают шахтёрскими инструментами и стонут либо гневно визжат.

ГНОМЬИ ПРИЗРАКИ

Способности (Фокусы)

3 Сила (Топоры, Дробящее)

2 Ловкость (Рукопашная)

4 Телосложение (Выносливость)

1 Восприятие

0 Разум

2 Воля (Мораль)

0 Магия

0 Общение (Обман)

Боевые характеристики

Скорость	**Здоровье**	**Защита**	**Класс Брони**
12	25	11	0

Атаки		
Оружие	**Бросок Атаки**	**Урон**
Молот или кирка	+5	1к6+6
Умения		

Любимые приёмы: Сбить с Ног и Рывок

Призраки (Spectral): Гномьи призраки-- призрачные существа, невосприимчивые к обычному физическому урона. Магия и магическое оружие ранит их, как обычно. Атакующий может также использовать против гномьего призрака специальный приём Атака Призрака (Spectral Attack) за 3 SP, и в этом случает причинит обычный урон, однако должен прибавить к броску урона не Силу (и не Восприятие), а Магию.

ДИКИЙ СИЛЬВАН (Wild Sylvan)

Не всех демонов привлекают тела гуманоидов; некоторые вселяются в животных и даже растения. Дикий сильван-- дерево, одержимое демоном гнева, и превращённое им в жуткое подобие человека. Сила демона извращает природу и форму дерева, давая ему способность передвигаться— и убивать.

Диких сильванов можно найти в чаще лесов, зараженных скверной. Они могут спать долгое время, со стороны выглядя как обычные (ну, может, с кривыми ветвями и стволом) деревья, пока не "пробудятся" и не выйдут на охоту. Они принимают облик, отдалённо схожий с человеческим, и обрушивают на противника град ударов ветвями, похожими на кривые когтистые "руки".

ДИКИЙ СИЛЬВАН	
Способности (Фокусы)	
9	Сила (Когти, Запугивание, Мощь)
2	Ловкость (Рукопашная)
7	Телосложение (Выносливость)
0	Восприятие (Касание)
0	Разум
2	Воля (Мораль)
2	Магия
-2	Общение

Боевые Характеристики			
Скорость	**Здоровье**	**Защита**	**Класс Брони**
6	85	10	5
Атаки			
Оружие	**Броски атаки**		**Урон**
Когти	+11		2к6+9
Умения			

Любимые Приёмы: Двойная атака, Сбить с Ног, Оплести Корнями (2 SP), и Топнуть (2 SP)
Оплести Корнями (Root Grab): Это существо может использовать корни, чтобы оплести и лишить таким образом подвижности все цели в радиусе 4 ярдов; этот особый приём стоит 2 SP. Каждая цель может сделать **встречный бросок на Ловкость (Акробатику) против Ловкости (Рукопашной)** дикого сильвана. Успех означает, что они увернулись от корней и остались свободны. Иначе они не могут двигаться и получают 1к6 проникающего урона каждый раунд, пока остаются в плену у душащих их корней. Для того, чтобы освободиться, необходим **бросок на Силу (Мощь) против сложности 15**.
Топанье (Stomp): Дикий Сильван может распространить действие приёма Сбить с Ног на всех целей в радиусе 6 ярдов, топнув по земле с огромной силой.
Уязвимость к огню: Деревянные тела сильванов очень хорошо горят. Огненные атаки игнорируют их броню и причиняют дополнительные 1к6 урона. Все, кто атакуют дикого сильвана с помощью огня, могут использовать особый приём Поджёга (Ignite) стоимостью 2 SP, после чего существо загорается и получает 1к6 проникающего урона каждый раунд, пока чудовище не умрёт от огня или огонь каким-то образом не будем потушен.
Толстая кора: Толстая кора даёт диким сильванам класс брони, равный 5.

ДУХ ПЕПЛА (Ash Wraith)

Дух пепла-- могущественная форма тени (см. Dragon Age: Set 1), беспокойный дух, пришедший из Тени. Он сам создаёт себе тело, обычно из пепла сожжённых останков, однако также может использоваться пыль, обломки костей, плесень и даже кровь. Вопреки своему виду, тело духа не является устойчивой конструкцией: оно может быть как рассеяно, так и сформировано вновь по его желанию. Повреждая это тело, вы не наносите вреда духу-- это можно сделать только магией.
Духи пепла-- опасные противники, обладающие способностью высасывать жизненную энергию, обжигать потоками пламени, создавать вихри из пепла и обломков. Они также будут использовать способность рассеиваться и вновь "собираться" в другом месте, чтобы зайти во фланг и атаковать неожиданно.
Духи пепла обитают в древних руинах и горной местности. По легендам, первыми духами пепла стали последователи Андрасте, которые совершили самосожжение, когда их пророчица погибла, -- и теперь должны охранять Урну с Её Прахом до конца времён.

ДУХ ПЕПЛА	
Способности (Фокусы)	
-3	Сила
5	Ловкость (Осушающее касание, Пламенная вспышка, Скрытность)
0	Телосложение
2	Восприятие
1	Разум
4	Воля
5	Магия

-2	Общение

Боевые характеристики			
Скорость	**Здоровье**	**Защита**	**Класс Брони**
15	35	15	0

Атаки		
Оружие	**Бросок Атаки**	**Урон**
Осушающее касание	+7	2к6+4 *проникающий*
Огненная вспышка	+7	2к6+4 *проникающий*

Умения

Любимые приёмы: Молниеносная атака, Внезапная атака, и Вихрь (4 SP).

Бестелесный: Духи пепла бестелесны, и временно образуют собственные тела из пепла или обломков. Они игнорируют преграды, а не-магические атаки не причиняют им урона. Магические (заклинания и волшебное оружие) наносят им обычные повреждения.

Огненная выспышка (Flame Blast): Огненная вспышка действует на ту же область, что и одноимённое заклинание (см. Книга Игрока Сет 1), однако не требует траты маны, причиняет больше урона, и этот урон-- проникающий. Дух должен сделать отдельный бросок атаки на каждую цель вспышки, и, как и в случае заклинания, цели, атака по которым была удачной, могут сделать **бросок на Ловкость (Акробатику) против сложности 15**, чтобы уменьшить ущерб до 1к6+2.

Внезапная атака: Дух пепла может атаковать внезапно, растворившись в воздухе и неожиданно появившись с другой стороны. Это умение действует так же, как удар в спину разбойника (Сет 1 Книга Игрока) и требует встречного **броска на Ловкость (Скрытность) духа против Восприятия (Зоркости)** со стороны цели. Если дух выигрывает, то его следующая атака делается с бонусом +2 и причиняет дополнительные 1к6 урона.

Вихрь (Whirlwind): Дух пепла может использовать Вихрь как специальный приём за 4 SP. Все противники в радиусе 6 ярдов от духа оказываются захвачены вихрем пепла, который высасывает жизнь, причиняя 1к6+4 проникающего урона каждому.

ЗМЕЙ (Drake)

Змей-- это взрослый самец дракончика. В отличие от самок, которые продолжают расти, пока не превратятся в крылатых драконов из легенд, у самцов крылья не развиваются дальше небольших рудиментарных отростков. Взрослые змеи разыскивают логова взрослых драконих, присоединяясь к их гарему самцов. Их основное предназначение-- защита логова и детёнышей, а также охота.

Змей будет сражаться когтями на передних и задних лапах и кусать противника. Он также может выдыхать языки пламени и наносить сокрушительные удары хвостом. Чешуя змея-- естественная броня, и их шкура высоко ценится как материал для доспехов, которые способен изготовить опытный кожевенник. Детальное описание таких доспехов см. в **Главе Четвёртой: Награды**.

ЗМЕЙ	
Способности (Фокусы)	
5	Сила (Когти, Прыжки)
5	Ловкость (Огненное Дыхание, Инициатива)
5	Телосложение (Бег)
4	Восприятие (Зоркость, Выслеживание)
0	Разум
1	Магия
2	Воля (Отвага)
0	Общение
Боевые характеристики	

Скорость	Здоровье	Защита	Класс Брони
16	55	15	5

Атаки

Оружие	Бросок Атаки	Урон
Укус	+7	2к6+5
Когти	+7	2к6+5
Огненное дыхание	+7	3к6
Удар хвостом	+7	1к6+5

Умения

Любимые приёмы: Пробить Броню, Разодрать (2 SP) и Удар Хвостом (3 SP).

Огненное дыхание: Змей может выдыхать пламя в качестве дальнобойной атаки, малая дальность которой равна 6 ярдов, а большая-- 12 ярдов. За 2 SP змей может выдохнуть пламя, поражая всех в области диаметром 8 ярдов с центром на цели. Все цели кроме той, на которую изначально была нацелена атака, делают бросок на Ловкость (Акробатику) против Ловкости (Огненное Дыхание) змея, чтобы уменьшить урон вдвое.

Разодрать (Rake): После удачной атаки когтями на передних лапах, змей может нанести удар когтями на задних, -- это считается особым приёмом стоимостью в 2 SP. Целью второй атаки когтями должен быть тот же противник, на которого была нацелена первая атака. Если при броске этой атаки на двух и более кубиках выпадут одинаковые числа, змей не получает новых SP.

Удар Хвостом (Tail Blow): Змей может использовать приёмы Мощный Удар и Сбить с Ног одновременно за 3 SP, нанося сильный удар хвостом.

Твёрдая Шкура (Tough Hide): Чешуя змея даёт ему Класс Брони, равный 5.

КРИКУН (Shriek)

Эти тощие, звероподобные порождения тьмы известны также как шарлоки (sharlock), однако большинство зовёт их "крикунами" за громкий, пронзительный визг. Бесшумные асассины, крикуны предпочитают подкрадываться к жертвами под покровом тьмы, предварительно лишив их мужества жутким воем. Их движения быстры, а атаки-- смертоносны; они будут полосовать врагов закреплёнными на предплечьях зазубренными клинками, лезвия которых смазаны ядом, что крикуны изготовили из собственной заражённой крови.

КРИКУН	ПОРОЖДЕНИЕ ТЬМЫ
Способности (Фокусы)	
2	Сила
5	Ловкость (Инициатива, Лёгкие Клинки, Скрытность)
1	Телосложение (Бег)
3	Восприятие (Слух, Выслеживание)
2	Разум
1	Воля
2	Магия
0	Общение

Боевые Характеристики

Скорость	Здоровье	Защита	Класс Брони
16	35	15	3

Атаки

Оружие	Броски атаки	Урон
Клинок на руке (Arm Blade)	+7	1к6+4

Умения

Любимые Приёмы: Молниеносная Атака (2 SP) и Яд (2+ SP),.
Бешенство (Frenzy): Крикуны могут использовать Молниеносную Атаку всего за 2 SP.
Яд: Успешно атаковав цель и нанеся ей хотя бы единицу урона, крикун может отравить её — этот особый приём стоит 2 SP. Отравленная жертва должна делать бросок **на Телосложение (Выносливость) против сложности 13** в начале своего хода и, в случае провала, получать 1к6+2 проникающего урона. Действие яда длится столько раундов, сколько SP было потрачено на приём.
Крик (Shriek): Визг и вой крикунов, давшие им имя, требуют от них дополнительного действия, и заставляют всех, кто их слышит, сделать **бросок на Волю (Отвагу) против сложности 12** или получить штраф -1 к атаке и Защите до конца сцены. Эффекты Крика не складываются.
Крепкая шкура: Шкура даёт крикуну Класс Брони, равный 3.
Типы Оружия: Лёгкие клинки.

ОГР (Ogre)

Это громадное порождение тьмы в два раза больше человека; его морда не обезображена интеллектуальными усилиями, а голова увенчана огромными изогнутыми рогами. Огры рождаются от женщин-кунари, превратившихся в маток, и являются тупыми, быстро приходящими в бешенство существами, которые крушат и топчут всё, что видят на своём пути, включая собственных союзников.
Огры на Тедасе встречаются редко, появляясь только во время Мора в составе орд порождений тьмы, хотя поговаривают, что некоторые устраивают логово на Глубинных Тропах или на пиках гор, а также в чаще дремучих лесов.

ОГР	ПОРОЖДЕНИЕ ТЬМЫ
Способности (Фокусы)	
9	Сила (Запугивание, Мощь)
1	Ловкость (Метание)
8	Телосложение (Выносливость)
2	Восприятие (Нюх)
-1	Разум
3	Воля (Отвага, Мораль)
1	Магия
0	Общение
Боевые Характеристики	
Скорость	**Здоровье**
12	80
Атаки	
Оружие	**Бросок Атаки**
Дубина	+9
3к6+9	
Удар	+11
2к6+9	
Бросить Камень	+3
3к6+9	
Умения	

Любимые приёмы: Раздавить (3 SP),

Смертельный Удар (3 SP), и Топнуть (2 SP).
Раздавить (Crush): За 3 SP после успешной невооружённой атаки огр может использовать особый приём Раздавить. Он хватает цель и начинает сдавливать её, причиняя 1к6+9 проникающего урона. Огр может тратить основное действие в каждом раунде, продолжая сдавливать цель и причинять ей указанный урон, а может дополнительным действием отшвырнуть схваченную цель, причиняя ей 1к6+9 проникающего урона, но освобождая (естественно!) таким образом из хватки. Чтобы вырваться из хватки самой, цель должна сделать успешный **бросок на Силу (Мощь)** или **Ловкость (Акробатику) против Силы (Мощи) огра**. Соседствующий союзник может также использовать особый приём за 2 SP, чтобы освободить схваченную жертву.
Регенерация: Огр может сделать передышку, потратив на это дополнительное действие и восстанавить этим 5 + Телосложение (обычно 13) очков Здоровья.
Поступь (Stomp): Огр может использовать приём Сбить с Ног против всех целей в радиусе 6 ярдов, топнув с огромной силой.
Крепкая Шкура: Твёрдая, мозолистая шкура даёт ограм класс брони, равный 7.

Снаряжение

Огромная Дубина

ОГРОМНЫЙ МЕДВЕДЬ (Great Bear)

Огромный медведь-- самый огромный и редкий вид медведя, какой только можно встретить в диких землях Тедаса. Также, как и их не столь огромные родственники, огромные медведи не охотятся на людей специально, однако они не пожалеют тех, кто вторгся на их охотничьи угодья или оказался рядом с берлогой. Они безжалостны и нападают на всех, кто покажется им плохо защищённым, или кто угрожает им каким-либо образом.

ОГРОМНЫЙ МЕДВЕДЬ			
Способности (Фокусы)			
7	Сила (Когти, Запугивание, Мощь)		
2	Ловкость (Укус)		
7	Телосложение (Выносливость)		
2	Восприятие (Нюх, Вкус)		
0	Разум		
-1	Магия		
2	Воля		
0	Общение		
Боевые характеристики			
Скорость	**Здоровье**	**Защита**	**Класс Брони**
13	75	12	0
Атаки			
Оружие	**Бросок Атаки**		**Урон**
Укус	+4		1к6+6
Когти	+9		2к6+6
Умения			

Любимые приёмы: Сбить с Ног (1 SP) и Быстрый Укус.
Быстрый Укус: Огромный медведь вслед за атакой когтями может использовать особый приём Быстрого Укуса за 2 SP. Цель этого укуса должны быть та же, что у предыдущей атаки. Если при броске на эту атаку на двух или более кубиках выпадают одинаковые числа, медведь не получает SP.

РОЙ ПЕЩЕРНЫХ ЖУКОВ (Cave Beetle Swarm)

Падальщики и поедатели отбросов, пещерные (или "каменные") жуки обладают крепким чёрным панцирем; по одиночке они могут раздражать, не больше. Известно, что гномы даже жарят их и едят, предварительно вытряхнув из панциря. Однако целый рой пещерных жуков-- например, если вы потревожили их логово-- может за несколько минут обгладить животное до костей. Подобный рой безжалостен, и может с огромной скоростью двигаться как по полу, так и по стенам и потолку пещер, преследуя добычу.

РОЙ ПЕЩЕРНЫХ ЖУКОВ			
Способности (Фокусы)			
-1	Сила		
3	Ловкость (Укус)		
3	Телосложение (Выносливость)		
2	Восприятие (Нюх, Выслеживание)		
-1	Разум		
0	Воля		
-2	Магия		
-2	Общение		
Боевые Характеристики			
Скорость	**Здоровье**	**Защита**	**Класс Брони**
12	25	11	0
Атаки			
Оружие	**Бросок Атаки**	**Урон**	
Рой	+5	1к6 *проникающий*	
Умения			

Любимые приёмы: Сбить с Ног и Пробить Броню (1 SP).
Атака роя: Рой пещерных жуков составляет 3 ярда в длину, и в свой ход могут атаковать всех противников, которые находятся в этой зоне либо соседствуют с ней, за одно большое действие.
Защита роя: Все физические атаки причиняют рою всего 1 урона, кроме мощного удара, который наносит 2 урона, и смертельного удара, который наносит 3 урона. Только атаки по площади, в том числе и магические (например, такие, как Шок), наносят рою полный урон.

СВЕТЯЩАЯСЯ СЛИЗЬ (Glowing Slime)

Ужас глубинных троп, эти существа-- герои историй, которые рассказывают гномы-рудокопы. В них рассказывается о том, как заблудившиеся рабочие замечали в конце тоннеля слабое свечение. Думая, что это фонарь, они шли на свет, только для того, чтобы обнаружить, что сине-зеленоватое сияние исходит от живого сгустка слизи, который ползает по влажным камням либо сидит на дне неглубоких водоёмов. Когда слизь чует тепло живого существа неподалёку, она мгновенно атакует. Слизь не обладает ни интеллектом, ни сознанием, однако она очень быстра и движима лишь инстинктом убийства.
Светящаяся слизь старается заключить существ в "объятья" и растворить их, выделяя кислоту. Против этого существа бесполезно большинство видом оружия и даже магия; гномы считают, что это происходит из-за того, что слизь высасывает из камней небольшие порции лириума. Более всего эффективен против слизи огонь; большое количество соли также убьёт светящуюся слизь. Чтобы защититься от неё, шахтёры иногда перегораживают кусками окаменевшей соли тоннели и вход в пещеры.

СВЕТЯЩАЯСЯ СЛИЗЬ	
Способности (Фокусы)	
0	Сила
1	Ловкость (Окутать)

4	Телосложение (Выносливость)
2	Восприятие (Касание)
-2	Разум
1	Магия
2	Воля
-3	Общение

Боевые характеристики

Скорость	Здоровье	Защита	Класс Брони
6	20	11	0

Атаки

Оружие	Бросок атаки	Урон
Кислотное касание	+3	1к6 *проникающий*

Умения

Любимые Приёмы: Сбить с Ног и Молниеносная Атака

Окутать (Envelop): Светящаяся слизь расползается по плоти цели, обжигая кислотными выделениями. После удачной атаки она причиняет 1к6 проникающего урона за раунд, пока её не заставят отступить либо не соскребут. Слизь, которая получила урон от соли или огня, отступает, прекращая окутывающую атаку. Для того, чтобы соскоблить слизь, необходим любой клинок, основное действие жертвы либо её союзника, и **бросок владение используемым оружием против сложности 13**, в случае провала которого жертва получает 1к6 урона.

Иммунитет (Immunity): Светящаяся слизь получает только 1 единицу урона от любой физической атаки, кроме мощного удара, причиняющего 2 урона, и смертельного удара, наносящего 3 единицы урона. Светящаяся слизь также имунна к любому воздействию на разум (поскольку такового не имеет).

Сопротивление Магии: Светящаяся слизь получает бонус +2 ко всем броскам на сопротивление магическому воздействию.

Уязвимость (Vulnerability): Светящаяся слизь получает урон от соприкосновения с солью в любой форме или огнём. Пригоршня или твёрдый кусок соли и пламя, по силе и размеру равное факелу, наносит 1к6 проникающего урона. Большее или меньшее количество огня и соли наносит больше или меньше урона.

Перевод: Nalia
Корректура: Cornelius
Данный перевод не является коммерческим проектом. Все права на систему, правила, персонажей и т.п. являются собственностью Green Ronin Publishing и Bioware. Переводчики не несут ответственность за коммерческое использование данного перевода.
Источник картинок: http://dragonageascension.ru/

ГЛАВА ЧЕТВЁРТАЯ

НАГРАДЫ

Эта глава дополняет одноимённую главу в *Dragon Age RPG* Сет 1 *Книги Мастера*. Здесь представлены новые идеи насчёт того, чем наградить героев за успех, в дополнение к тем, о которых рассказано в Сете 1.

СЛАВНЫЕ ИМЕНА (HONORFICS)

В Книге Игрока Сета 1 Dragon Age RPG описываются виды героической (и негероической) репутации, которые персонаж может получить как награду в ходе своих приключений. Славные имена близки по своей сути к репутации, однако получают более конкретное выражение с точки зрения игромеханики.

Славные имена порой даруются влиятельными дворянами, организациями, либо просто обществом. Иначе персонаж может получить славное имя за какое-нибудь впечатляющее свершение, или его может прилепить молва.

В отличие от репутации, славные имена имеют конкретное влияние на механику. Ниже представлен десяток примеров; на их основе предприимчивый ДМ может придумать свои варианты. Славные имена чаще дают бонусы и штрафы к социальным, а не физическим или боевым взаимодействиям, и величина этих бонусов/штрафов редко превышает 1— такое может происходить только за счёт сужения сферы применения славного имени, и всё равно никогда не должен превышать 3.

В описаниях некоторых славных имён упоминаются "позитивные" и "негативные" социальные взаимодействия. Это зависит от того, как воспринимают друг друга взаимодействующие стороны. Например, **броски на Общение (Лидерство)** обычно позитивны, поскольку лидером редко становятся против воли тех, кого предстоит вести. С другой стороны, **броски на Общение (Запугивание)**, как правило, негативны, потому что запугивать друзей и союзников не требуется. Если возникают затруднения по вопросу, к позитивным или негативным отнести то или иное взаимодействие (то есть тот или иной

бросок), последнее слово остаётся за ДМом.

Социальные преимущества славных имён распространяются только на тех, кто знает о статусе героя. Например, *Защитник Слабых*, который путешествует инкогнито, не получает бонусов к общению с униженными и оскорблёнными, пока не раскроет свою личность. Бонусы к физическим воздействиям и действиям во время боя прибавляются всегда.

БИЧ [ВРАГОВ] (SCOURGE OF [ENEMY])

Например, "Бич Орлесианцев" или "Бич вервольфов". Герой прославился тем, что в своё время перебил огромное количество существ (или людей), которых все боятся. Враги этого типа получают штраф -3 к **броскам на Волю (Мораль или Отвагу)** на психологическое противостояние герою. Кроме того, герой, если ДМ так решит, получает бонус до +2 на броски запугивания, убеждения или торговли с лицами, относящимися к числу этих врагов. Это прозвание также может принимать форму "Проклятье [Врагов]" (например, "Проклятье Порождений Тьмы").

ЗАКАЛЁННЫЙ НЕУДАЧАМИ (UNBENT BY MISFORTUNE)

Герой известен тем, что сумел стойко выдержать свалившиеся на него бедствие— или множество бедствий. Он получает бонус +2 к **броскам на Волю (Отвагу и Самоконтроль)**, когда борется со страхом, порождённым ощущением, что он опять— игрушка в руках неумолимой Судьбы.

ЗАЩИТНИК СЛАБЫХ (DEFENDER OF THE WEEK)

Герой известен тем, что защищает слабых, бедных, больных, униженных и оскорблённых всех мастей. Он получает бонус +3 при попытках найти у людей такого сорта помощь и поддержку. (Конечно же, просьба о помощи должна разумной. Бесполезно, например, просить денег у бедняков.) Это славное имя имеет и оборотную сторону: униженные и оскорблённые всегда будут ждать помощи от тех, кто прослыл их защитниками.

ИЗБРАН СОЗДАТЕЛЕМ (BELOVED OF THE MAKER)

Складывается впечатление, что везение героя— результат благоволения Создателя. Он получает бонус +1 при позитивных социальных взаимодействиях с религиозными людьми; этот бонус, если ДМ так решит, повышается вплоть до +3, когда персонаж общается с людьми, набожными по определению— с братьями и сёстрами Церкви. Сущность этого славного имени такова, что герой может получать разные бонусы (или даже штрафы вместо бонусов) в зависимости от того, имеет ли он дело с приверженцами Андрастианской Церкви, чей центр находится в Орлее или с отколовшейся от неё Имперской Церковью Тевинтера.

ИЗБРАННИК НЕБЕС (ELECT OF THE SKY)

Герой— обязательно аввар— пользуется особой благосклонностью со стороны Госпожи Небес (Lady of the Skies), авварской богини смерти, которая выражается в том, что он раз за разом умудряется избегать гибели самыми невероятными способами. Герой получает бонус +2 ко всем броскам позитивных или негативных социальных взаимодействий со всеми авварами. Более того, удар в бою, который должен убить героя, автоматически считается отмененным (см. *Отмена смертельного удара* в *Dragon Age RPG* Сета 1 Книги Игрока). Противники могут добить такого героя ударом милосердия в последующие раунды; однако для того, чтобы покончить с Избранником Небес, всегда необходимо дополнительное

действие.

ЩИТ [МЕСТО ИЛИ НАРОД] (LION OF [LOCATION OR PEOPLE])

Например, "Щит Баннорна" или "Щит Эльфов". Герой прославился тем, что защитил какой-то регион или народ. Он получает бонус +1 ко всем броскам на позитивные социальные взаимодействия с теми, кого защитил, и бонус +2 на позитивные социальные взаимодействия с правителями этих земель или вождями народа, такими, как банны, церковники и тому подобное.

ЛЮБИМЕЦ МАБАРИ (BELOVED OF MABARI)

Широко известна история о том, как герой, оказавшись в драматических обстоятельствах, был спасён боевыми псами мабари. Поскольку ферелденцы считают, что все, кого любят их бесценные псы-воины, достойны доверия и хорошего отношения, вы получаете +1 ко всем броскам социальных взаимодействиё с Ферелденцами. Вместе с тем это славное имя накладывает штраф -1 на все броски социальных взаимодействий с Орлесианцами, которые презирают ферелденскую любовь к псам.

ЛЮБИМЕЦ СУДЬБЫ (FAVORED OF FATE)

Герой известен своей доброй удачей, которая помогла ему выпутаться из одной или нескольких затруднительных ситуаций. Один раз за игровую сессию он может добавить 1 к значению Кубика Дракона, если при этом значение Кубика Дракона станет равным другому кубику; однако это можно сделать лишь в том случае, если до прибавления среди кубиков не было двух или более с одинаковым значением.

МАСТЕР ЛИРИУМА (MASTER OF LYRIUM)

Герою нет равных, когда дело доходит до использования или создания волшебных предметов. Он получают бонус +1 к броскам на позитивные или негативные социальные взаимодействия с теми, кто уважает магию; с теми, кто сам использует магию— бонус +2. Однако одновременно они получают штраф -1 к социальным взаимодействиям с теми, кто с подозрением относится к магии, включая большинство (если не всех) храмовников и религиозных приверженцев Андрастианской Церкви.

МАСТЕР КЛИНКА (MASTER OF BLADES)

Герой известен как мечник, не знающий равных. Он получает бонус +1 на позитивные или негативные социальные взаимодействия с теми, у кого подобное боевое мастерство вызывает уважение. В бою его враги получают штраф -1 к **броскам на Волю (Отвага и Мораль)**, когда пытаются сохранить присутствие духа при виде вооружённого Мастера Клинка.

ПЕЧАТЬ ВЕКА (CHOSEN OF THE AGE)

Герой принял участие или стал свидетелем какого-то события, связанного с символом века. Сейчас— в Век Дракона— он мог, например, сразится с драконом, или просто пережить встречу с ним, чтобы потом рассказать эту историю; или судьба каким-то образом отметила его как злейшего врага драконов. Рождение отмеченных печатью века или их известность обычно связаны с особенными датами— скажем, с днём провозглашения века.

РУКА ПРАВОСУДИЯ (ARM OF JUSTICE)

Герой известен тем, что вершит правосудие, даже если это сопряжено с риском для жизни, невзирая на то, насколько сильны его противники. Преступники— и даже просто те, чья совесть не чиста— получают штраф -3 ко всем встречным броскам на **Волю (Мораль и Отвагу)**, когда противостоят психологическому давлению героя.

ПРЕДМЕТЫ МАСТЕРСКОЙ РАБОТЫ И ПРЕВОСХОДНЫЕ ПРЕДМЕТЫ (MASTERWORKS AND SUPERIOR ITEMS)

Различие между выщербленным ржавым мечом и клинком, недавно выкованным гномьими мастерами из веридиума (veridium), добытого в принадлежавших их предках шахтах, видна невооружённым взглядом. Надетый на голову котелок и шлем работы королевского оружейника, тоже различаются в корне. И невозможно спутать мандолину, сделанную мастером-музыкантом из долийского дерева, с инструментом, сляпанным мелким торговцем на скорую руку, который при этом к тому же одним глазом пялился на жену местного рыбака.

Предметы мастерской работы сделаны знатоками своего дела. Такие экземпляры эффективнее обычных. Тем, кто их использует, они дают бонусы к броскам, и к урону— в случае оружия. Блестящие образцы мастерской работы могут также давать преимущество в социальных контактах с теми, на кого они произвели впечатление.

Превосходные предметы, в свою очередь, сделаны из наилучших материалов. Подобное снаряжение легче использовать, чем предметы, сделанные из материалов обычных. Такие предметы меньше весят, могут использоваться дольше, и/или дают фокусы и/или таланты, которых в обычных условиях у персонажа нет.

Не удивительно, что большинство предметов мастерской работы также относятся к превосходным предметам. Но вместе с тем могут быть и предметы мастерской работы, сделанные из обычных материалов, а превосходные предметы могут изготавливаться обычными ремесленниками.

В отличие от предметов обычного качества, предметы мастерской работы и превосходные предметы не имеют цены. Их невозможно просто так купить на рынке. Их можно получить только в ходе приключений и по сюжету. Герои, которые их разыскивают, должны постоянно расспрашивать людей, неделями и месяцами искать источник слухов – при этом, как водится, переживая приключения-- чтобы отыскать подобные шедевры. Когда же вы решите «дать» НИПу на продажу предметы мастерской работы и превосходные предметы, установите те цены, которые считаете нужным в рамках данной компании. Не важно, сколько у персонажей денег, расходы на предметы мастерской работы и превосходные предметы всегда должны больно ударить игроков по карману; устанавливайте цены именно с таким расчетом. Более того, тот, кто продаёт подобный предмет, всегда будет торговаться, что, как правило, выражается во встречных бросках на Общение (Торговлю); торг может тянуться несколько дней.

В приведённых ниже разделах описано, какие преимущества дают предметы мастерской работы и превосходные предметы, в числе которых— доспехи, оружие и инструменты.

ОРУЖИЕ

Оружие мастерской работы даёт бонус к броскам атаки и/или урона тому, кто им сражается. Большинство таких экземпляров оружия дают бонус +1. Некоторые редкие вещи дают бонус +2. И только пара легендарных сокровищ даёт бонус +3. Большие бонусы возможны только,

если оружие укреплено магией или благословлено какими-то сверхъестественными силами. Бонусы к броску атаки или к урону, как правило, различаются. Например, фамильный клинок тейрнов Хаевера бьёт больно, но не очень точно— он даёт бонус +1 к броску атаки и +3— к урону. И нет ничего обычного в том, что оружие мастерской работы даёт бонус только к броску атаки либо только у урону.

Превосходное оружие применительно к игровой механике оказывает несколько иной эффект. Почти все такие экземпляры имеют пониженные требования к Силе, даже если это требование выражено отрицательной величиной. Это любимое оружие хилых наследников могучих рыцарей; большинство таких "воителей" будут в ужасе, если им придётся сражаться обычным мечом.

Некоторое превосходное оружие даёт тому, кто им сражается, дополнительный ранг (или, что случается реже, несколько рангов) в таланте соответствующего боевого стиля. Например, боец, обладающий талантом Стиль боя с одним оружием (Ученик), сражающийся длинным мечом из веридиума, будем получать бонусы от ранга профессионала этого таланта— подобное преимущество происходит из превосходного качества оружия. Даже тот, у кого нет соответствующего таланта, получает бонусы от ранга новичка в нём. Малое количество экземпляров оружия, сделанного или скованного из самых редких материалов, могут дать тем, кто ими сражается, фокус на оружии, которого в обычных обстоятельствах у них нет (тем не менее, этот бонус не складывается с уже имеющимся бонусом фокуса). Опять же, такое оружие можно увидеть в руках избалованных аристократов, которым не хватает умения сражаться обычным.

В таблице ниже описано, как возрастает эффективность оружия в зависимости от материала, из которого оно сделано. Это лишь общие рекомендации; каждый экземпляр оружия уникален, и какие у него будут свойства, определяет фантазия ДМа. Очевидно, что бонусы, указанные в таблице металлов, будут касаться оружия, которое куётся в кузнице, — например, мечей и топоров, тогда как таблица видов дерева будет касаться деревянных орудий, вроде луков и или посохов (неважно, для ближнего или дальнего боя оно предназначено).

ВЛИЯНИЕ МАТЕРИАЛА НА СВОЙСТВА ОРУЖИЯ			
Металл	***Уменьшение требований к силе***	***Бонус к рангу таланта***	***Бонус к фокусу***
Железо	-	-	-
Сталь	-1	-	-
Веридиум (Veridium)	-2	Один ранг	-
Красная сталь (Red Steel)	-2	Один ранг	да
Древесина	***Уменьшение требований к силе***	***Бонус к рангу таланта***	***Бонус к фокусу***
Вяз	-	-	-
Ясень	-	-	-
Тис	-1	-	-
Белое Дерево (Whitewood)	-2	Один ранг	-
Железная Кора (Ironbark)	-2	Один ранг	да

В добавление к описанным выше эффектам, превосходный материал может изменять

дальность стрелкового и метательного оружия. Ниже расположена таблица типичных эффектов. Дальность увеличивается на определённое количество процентов от изначальной дальности. Например, длинный лук, сделанный из yew, имеет малую дальность, равную 29 ярдам (обычная малая дальность 26 ярдов плюс 10% этой величины) и высокую дальность, равную 65 ярдам (обычна высокая дальность 52 ярда плюс 25% этой величины).

ВЛИЯНИЕ МАТЕРИАЛА НА ДАЛЬНОСТЬ СТРЕЛКОВОГО И МЕТАТЕЛЬНОГО ОРУЖИЯ		
Материал	**Увеличение малой дальности**	**Увеличение высокой дальности**
Вяз	-	-
Ясень	-	+10%
Тис	+10%	+25%
Белое Дерево	+25%	+50%
Железная Кора	+50%	+100%

СОЦИАЛЬНЫЕ БОНУСЫ ПРЕДМЕТОВ МАСТЕРСКОЙ РАБОТЫ И ПРЕВОСХОДНЫХ ПРЕДМЕТОВ

Предметы мастерской работы и превосходные предметы приковывают внимание и вызывают восхищение, что даёт бонусы к социальным взаимодействием с теми, кого они впечатлили. Чаще всего этот бонус равен +1, реже +2, и очень, очень редко +3.

При расчете социального бонуса ДМ должен учитывать вид и цену предмета, и может изменять его в зависимости от ситуации. Например, воины будут впечатлены хорошим мечом, неважно, сделан он мастером или великим мастером, а торговец— высоким качеством работы ремесленника, неважно, меч это или подсвечник.

ДОСПЕХИ

Доспехи мастерской работы обычно имеют Класс Брони выше, нежели обычные экземпляры. Большинство видов брони дают бонус +1 к Классу Брони, более редкие— +2, и только комплекты невероятной редкости дают бонус +3. Некоторые образцы доспехов дают схожий бонус к **броскам на Общение (Лидерство)**, и/или штраф к броскам на **Волю (Мораль)** врагов.

Превосходные доспехи, как правило, имеет пониженные штрафы за броню. В таблице далее представлены примеры уменьшения штрафов брони, зависящие от материала, из которого доспех сделан. Шкура дракона (Drakeskin) как материал улучшает характеристики кожаной брони, а разнообразные металлы— кольчуг и лат. Заметьте, что штраф за броню не может падать ниже нуля.

Заметьте также, что эти улучшения не касаются щитов. Щиты могут быть сделаны мастерами и

очень красивы на вид, или изготовлены из превосходных материалов (и могут давать социальные бонусы, см. Социальные бонусы предметов мастерской работы и превосходных предметов), но они не получат указанные бонусы.

ВЛИЯНИЕ МАТЕРИАЛА НА СВОЙСТВА БРОНИ	
Материал	**Снижение штрафа за броню**
Кожа дракона (Drakeskin)	+1
Железо	-
Сталь	-
Веридиум	+1
Красная сталь	+2

ИНСТРУМЕНТЫ (TOOLS)

Инструменты мастерской работы дают бонусы по аналогии с оружием, от +1 до +3, на броски, связанные с их использованием.

Превосходные инструменты— опять же, как и превосходное оружие— могут давать один или больше рангов в соответствующем таланте, или бонус фокуса, которого нет у персонажа (и который не складывается с имеющимся бонусом фокуса). При создании превосходных инструментов используйте ту же таблицу, что и для оружия. Инструменты не имеют требований к минимальной силе; они могут использоваться дольше, чем обычные инструменты, до того, как износятся, но это не находит отражение в игровой механике.

ПОРОГ БОНУСА (THRESHOLDS OF BENEFIT)

Некоторые предметы мастерской работы (но не превосходные) обладают порогом умения (threshold of skill), который использующий его персонаж должен превзойти, чтобы получить бонус предмета. Это отражает тот факт, что начинающий разбойник может не иметь ни малейшего соображения, что делать с со странными и изящными отмычками, созданными для мастеровитого взломщика. Обычно порогом успеха обладают инструменты, но также при желании его можно добавить для оружия и доспехов.

Пример:
Костюм мастерской работы даёт бонус +2 к Общению (Маскировке), однако имеет порог успеха, равный 5; то есть тот, кто его носит, должен иметь бонус +5 или больше, чтобы получить дополнительный бонус +2 от использования предмета мастерской работы.

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

Как и было обещано в Dragon Age RPG сет 1, ниже перечислены магические предметы временного и постоянного действия для персонажей уровней 6-10.

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ ВРЕМЕННОГО ДЕЙСТВИЯ

МЕТКИЕ СТРЕЛЫ (BULLSEYE ARROWS)

Тот, кто совершает действие прицеливания, используя при этом Меткую Стрелу, получает бонус +3 к броску атаки вместо обычного +1. Наложенных на стрелы чар хватает лишь на

один выстрел, однако они не расходуются, пока не будет совершено действие прицеливания. Таким образом, стрела не считается использованной, если после прицеливания не был сделан выстрел, или выстрел был совершён без действия прицеливания.

ЦЕЛИТЕЛЬНОЕ ЗЕЛЬЕ (HEALING POTION)

Это зелье отличается от Малого Целительного Зелья лишь тем, что сильнее действует; оно тоже делается из целебных трав, зачарованных магией созидания. Для того, чтобы выпить Лечебное Зелье, необходимо действие активации, после чего оно восстанавливает 4к6 + Телосложение потерянных очков Здоровья.

ЧЕРНИЛА С БЛЕСКОМ (INK OF SPLENDOR)

Содержащийся в этом пузырьке с чернилами лириум могут менять цвет как до нанесения на бумагу, так и после этого, благодаря чему написанное ими сообщение, даже самое простое, выглядит одновременно мило и выразительно. Это даёт бонус +3 к броскам на Ловкость (Каллиграфия) и Разум (Картография и Письмо). В чертежах, которые делаются этими чернилами (бросок на Разум (Технологию)), легче разобраться. Рабочие, которые делают что-то по такому чертежу, получают +2 к соответствующим броскам. Полного пузырька таких чернил хватает на 12 использований; бросьте 2к6, чтобы узнать, сколько чернил осталось в том пузырьке, который персонажи нашли во время игры.

ЛИРИУМНОЕ ЗЕЛЬЕ (LYRIUM POTION)

Это зелье отличается от Малого Лириумного Зелья лишь тем, что действует сильнее; в него тоже добавляется небольшое количество обработанного лириума. Для того, чтобы выпить Лириумное Зелье, необходимо действие активации, после чего оно восстанавливает 4к6 + Магия потерянных Очков Маны.

ЗАЩИЩАЮЩАЯ РАСКРАСКА (PAINTS OF WARDING)

Эта боевая раскраска представляющая собой устрашающий рисунок на лице бойца, который, если враги его ясно видят, даёт бонус +5 к Классу Брони, пока не будет смыт или не сотрётся (если персонаж готов выдерживать ужасную боль, чтобы сохранить раскраску, она будет держаться около недели).

ЗЕЛЬЕ УДАЧИ И МАСТЕРСТВА (POTION OF FORTUNE AND SKILL)

Тот, кто выпивает это зелье в начале боя, получает два дополнительных Очка Приёмов (т.е. Кубик Дракона + 2 SP) каждый раз, когда на двух или более кубиках выпадают одинаковые значения, на протяжении всей битвы. Зелья такого типа известны под самыми разными названиями.

ИЩУЩИЙ ФАКЕЛ (SEEKING TORCH)

Эти факелы дают такой же свет, как обычные, но их мерцающие лучи образуют ореол вокруг различных препятствий и даже высвечивают те предметы, которые в обычных обстоятельствах скрыты в темноте. Те, кто ищут что-то в свете Ищущего Факела— даже если это происходит в солнечный день— получают бонус +3 к броскам на Восприятие (Поиск), пока факел горит. Каждого факела хватает точно на время поиска (т.е. на один бросок).

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ ПОСТОЯННОГО ДЕЙСТВИЯ

АНТИВАНСКИЙ ЛУК ВЕРНОСТИ (ANTIVAN LONGBOW OF FIDELITY)

Бонусы предмета мастерской работы: *Бонус атаки:* +2 *Бонус урона:* +0
Бонусы превосходного предмета: *Минимальная сила:* -1
Бонус таланта: один уровень *Бонус фокуса:* нет
Малая дальность: 33 ярда *Высокая дальность:* 78 ярдов

Этот длинный лук из белого дерева украшен, как обычный антиванский лук, и легко ошибиться, приняв его за обычное, немагическое оружие превосходной или мастерской работы, сделанное на этих землях. В добавление к не-магическому бонусу, магическая сущность этого лука такова, что он не может быть отобран у владельца ни силой, ни хитростью. Странные обстоятельства, внезапные и непредвиденные решения, и даже полное нарушение физических законов-- всё будет работать на то, чтобы лук остался у того, кто владеет им по праву.

ВЕТВЬ ДУБА (OAK BRANCH)

Бонус превосходного предмета (аналогичный предмету из веридиума)**:**
Бонус таланта: один уровень *Бонус фокуса:* нет

Говорят, что этот посох-- ветвь, отломленная у разумного дерева в Лесу Бресилиан; он тёплый на ощупь, и у того, кто держит его в руках, создаётся ощущение, что он живой, что он движется и меняет форму. Этот посох позволяет использующему его магу прибавить или вычесть единицу (по его выбору) к любому результату, выпавшему на таблице провалов колдовства. (Этот модификатор не изменяет значение броска на Волю, только число, соответствующее результату провала, хотя оно и равно Кубику Дракона вышеупомянутого броска).

ИСТОК ЭНТРОПИИ (THE CHANNEL OF ENTROPIC MIGHT)

Это кольцо— мощный источник энтропической магии. Носящий его маг получает бонус +2 к Силе Магии, когда использует заклинания школы Энтропии. Такие же артефакты существуют и для других школ магии, и это не обязательно кольца.

КЛИНКИ ДОМА ЭДУКАН (BLADES OF HOUSE AEDUCAN)

Бонусы предмета мастерской работы: *Бонус атаки:* +1 *Бонус урона:* +0
Бонусы превосходного предмета: *Минимальная сила:* -1
Бонус таланта: один ранг *Бонус фокуса:* есть

Эти длинные мечи-- коллекция старинных клинков, которые носили во время Первого Мора гномы Касты Воинов, принадлежавшие Дому Эдукан, либо бывшие его союзниками, либо теми, кому этот дом оказывал поддержку. Будучи фамильной ценностью, такое оружие передаётся из поколения в поколение. Эти клинки покрыты лириумом и потому очень прочные и обладают устойчивостью к извращённой природе порождений тьмы. Они практически неразрушимы, и дают тем, кто с ними сражается, бонус к атаке +1.

КЛЮЧ ОРЗАММАРА (KEY TO ORZAMMAR)

Подобные ключи от города Орзаммара-- церемониальные предметы, дипломатические дары, которые Ассамблея жалует тем, кто оказал какие-то ценные услуги городу. Кроме социального бонуса +3 (см. социальные бонусы предметов мастерской работы и превосходных предметов) среди гномов и бонуса +1 среди тех, кто знаком с культурой

гномов, магия, заключенная в ключе, даёт тому, кто его носит, возможность вычесть единицу из Кубика Дракона каждый раз, когда он делает бросок на Общение. Это можно сделать-- или не сделать-- после того, как кубики были брошены. (Подобный эффект увеличивает вероятность получить одинаковые значения на двух и более кубиках, а, следовательно, SP).

КОЖА ПРОЙДОХИ (THE FELON'S COAT)

Бонусы предмета мастерской работы: *Класс Брони:* 5
Бонусы превосходного предмета: *Штраф за броню:* 0

Эта тяжёлая броня из драконьей кожи сидит на том, кто её надевает, как вторая кожа, позволяя двигаться с обычной ловкостью и скоростью. Она даёт магический бонус +1 ко всем **броскам на Ловкость (Акробатику, Инициативу и Скрытность)**.

ПОСОХ ИЗ ПОЧЕРНЕВШЕЙ ДРЕВЕСИНЫ (BLACKENED HEARTWOOD STAFF)

Эта конструкция из металла и древесины когда-то была посохом, вырезанным из сердцевины красного древа, но сейчас необратимо изменилась. Во время одного из Моров посох повергся вредоносному влиянию порождений тьмы, которое исковеркало его природу, так что сейчас невозможно понять, где заканчивается дерево и начинается металл. Но даже несмотря на это, в нём сохранились капли магической силы. Маг, держащий его в руках, получает бонус +2 к Силе Магии, когда использует заклинания Энтропии.

УБИЙЦА ВОЛКОВ (WOLF-KILLER)

Бонусы превосходного предмета: *Минимальная Сила:* -1
Бонус таланта: Один уровень *Бонус фокуса:* Да
Малая дальность: 39 ярдов *Высокая дальность:* 104 ярда

История не сохранила того, как, когда и зачем был сделан этот длинный лук из железной коры. Хотя, судя по всему, создавал его не маг и внутри лука нет и крошки лириума, ему присуща опасная привычка посылать стрелы прямо в сердце тварей, на которых привык охотиться. Если бросок на выстрел из лука даёт хоть сколько-то очков приёмов, тот автоматически выполняет приём смертельной атаки бесплатно (0 SP) в добавок к другим выбранным приёмам.

ФАМИЛЬНЫЕ ЩИТЫ ЭДУКАН (AEDUCAN FAMILY SHIELDS)

Все эти средние щиты из сильверита, как правило, покрытые щербинами и царапинами от когтей бесчисленных порождений тьмы, отмечены старинным клеймом древнего дома гномов, Дома Эдукан. Большинство к тому же имеют такую же форму, как это клеймо. Такой щит практически неразрушим, и даёт тому, кто сражается с ним в руках, +1 к Классу Брони.

ЗАЦЕПКИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Один из самых простых способов создать приключение— придумать некий предмет, его владельца, а затем— лицо или группу лиц, которые хотят им завладеть; оставшееся пространство сюжета заполните сценами. Такие приключения безотказно работают, несмотря на то, что представляет собой искомый предмет— если вообще представляет, пока есть лица, желающие им завладеть, и на их пути достаточно препятствий, чтобы сделать действие интересным.

В ролевой игре особенность, обозначенная выше (то есть искомый предмет сам по себе ничего не стоит), не мешает сделать историю интересной, но если он имеет какие-то эффекты, выраженные в рамках игровой механики, это дополнительно мотивирует героев, которые хотят улучшить своё снаряжение. Если вы никак не можете придумать завязку приключения, то начать с предмета— безошибочный ход.

ДОРОГИЕ, НО БЕСПОЛЕЗНЫЕ СОКРОВИЩА (SUPERIOR CONSUMABLES AND IMPRACTICAL TREASURES)

В дополнение к практическим преимуществам, которым дают предметы мастерской работы, превосходные и магические предметы, на Тедасе полно вещей, которые стоят целое состояние, но не имеют почти никакой практической пользы. Превосходные памятники искусства высоко ценятся среди тех, кто в них разбирается. Превосходные вина и приправы — особенно пряности— могут послужить причиной настоящей войни между гурманами и озабоченными своим социальным статусом типами. Богатая одежда, использует ли её герой или хранит где-то, свидетельствует о вкусе и утончённости того, кто её наденет.

Среди всех предметов, будь то снаряжение или провизия, есть обычные экземпляры, а есть дорогостоящие; последние обычно не более удобны в использовании, чем обычные вещи (а иногда и менее удобны из-за украшений либо хрупкости), но, тем не менее, стоят гораздо больше. Подобные предметы дают преимущества в общении с теми, кто понимает их стоимость— см. **Социальные бонусы предметов мастерской работы и превосходных предметов** — давая бонус к социальным броскам вплоть до +5, плюс стоят целое состояние. В таблице ниже даны сведения о соотношении множителя цены и получаемого бонуса. В "Описании" указан эпитет, каким можно охарактеризовать предмет.

ЦЕНЫ И БОНУСЫ ДОРОГИХ ПРЕДМЕТОВ		
Множитель цены	**Описание**	**Максимальный социальный бонус**
x5	Хорошее (Fine)	+1
x25	Выдающееся (Outstanding)	+2
x100	Исключительное (Exceptional)	+3
x1000+	Великолепное (Kingly)	+5

Пример:
Хорошая лампа (обычная цена— 2 см) стоит 10 серебряных монет, выдающийся экземпляр — 50 см, лампа исключительного качества— 2 зм, а великолепного— 20 зм и больше. При этом не обязательно, что хорошая лампа светит лучше обычной, выдающаяся— лучше хорошей и так далее. Хорошее седло (обычная цена: 20 см) стоит 1 зм, выдающееся— 5 зм, исключительное— 20 зм, великолепное— 200 зм и даже больше. Хотя тонкие знатоки их числа богатых дворян укажут на разницу между ними, кровавые мозоли на заднем месте после целого дня езды будут одинаковы, дорогим ли седлом вы пользовались или самым обычным.

Предметы такого типа становятся тем более желанной наградой для ИП, чем выше они продвигаются по уровню. Их зачастую легче таскать с собой, чем груды монет, и они могут дать неоспоримые преимущества тем приключенцам, которые купят их, будучи далеко от дома. Поскольку вы ДМ, вам этим вещи также интересны как то, что может дать зацепки для дальнейших приключений, когда у героев, скажем, возникает проблема, что делать с— например— канделябром великолепного качества.

ИСТОРИЧЕСКАЯ ЦЕННОСТЬ (HISTORICAL PROVENANCE)

Любой материальный предмет— мастерской ли он работы, превосходного ли качества, просто симпатичный на вид или, наоборот, самый обычный, — может сильно подорожать, если имеет отношение к каким-либо историческим событиям. Предметы, которые принадлежали знаменитым деятелям прошлого, очень высоко ценятся теми, кто знает их историю. Не менее ценны предметы, которые "были свидетелями" каких-то важных исторических событий, особенно если они сыграли в них ключевую роль. Вот некоторые примеры:

- Кинжал, оборвавший жизнь Мятежной Королевы.
- Выщербленная чаша, использовавшийся при Посвящении первых Серых Стражей.
- Щёгольская шапка, сделанная из шкуры последнего вервольфа, убитого на территории Ферелдена.
- Мастерски сделанное— и, говорят, магическое, — кольцо-печатка, принадлежавшее главе печально известной группы магов, пытавшихся стать богами, однако превратившихся в первых Порождений Тьмы.

История предмета может быть неразрывно связана с историей конкретного Игрового Персонажа. Меч, которым сражался дед главного героя, будет представлять великую ценность для самого героя. А зеркало, висевшее когда-то в крепости— сейчас разрушенной — которой правили далёкие предки персонажа, может стать мотивацией для завершения квеста, и способствовать возвращению законного престола роду героя.

Хотя подобные предметы могут продаваться и покупаться, они не имеют цены, выраженной в монетах. Цена устанавливается только во время сделки покупателя с продавцом. Этот факт очень выгоден для вас, как ДМа, поскольку вы всегда можете подкинуть им покупателя, который выложит круглую сумму за найденный предмет, и эти деньги помогут им завершить квест, или, наоборот, рядом не будет никого, кто заинтересовался бы историей вещи.

Перевод: *Nalia*
Корректура: *Cornelius*
Данный перевод не является коммерческим проектом. Все права на систему, правила, персонажей и т.п. являются собственностью Green Ronin Publishing и Bioware. Переводчики не несут ответственность за коммерческое использование данного перевода.

Дополнение

Эти магические предметы постоянного действия были представлены в бета-версии второго сета, однако в окончательной версии их почти все вырезали, заменив другими. Тем не менее, считаю нужным привести и их тоже.

Мягкие Ботинки Скорости (Boots of Lithe Speed)
Эти ботинки— которые, не считая заключённой в них магии, выглядят просто прелестно— добавьте +2 к Скорости того, на ком они надеты. Они также дают владельцу бонус +3 к броскам на Телосложение (Бег). А благодаря их элегантному виду персонаж получает бонус +2 к броскам на социальные взаимодействия, если обстоятельства то позволяют (см. *Социальные бонусы предметов мастерской работы и превосходных предметов*).

Пронзающий кинжал (Dagger of Piercing)
Этот кинжал— из числа тех, что выкованы специально для неосновной руки— даёт тот же бонус, что и приём *Пробить Броню*, но с постоянным эффектом: уменьшает Класс Брони противника вдвое, округление вниз. Если персонаж, сражаясь этим кинжалом, использует приём "Пробить Броню", то Класс Брони противника уменьшается ещё вдвое, то есть всего вчетверо (все округления должны производиться после деления на четыре). Это оружие, хотя и сделано для неосновной руки, может использоваться и основной рукой, с теми же бонусами.

Шлем Первого Действия (Helm of Paramount Action)
Этот богато украшенный шлем предназначен для ношения с полным комплектом лат, и даёт тому, кто носит его, способность направлять своих товарищей, чтобы они сражались наиболее эффективно, перехватывая инициативу, когда только возникнет такая возможность. В начале каждого раунда боя тот, кто носит шлем, делает бросок на Общение (Лидерство) против сложности 11, и если он успешен, то может увеличить на 3 инициативу любого союзника в этом раунде. Тот, на ком надет шлем, не может прибавлять этот бонус к своей инициативе.

Потешный Слуховой Рожок (The Ridiculous Ear-horn)
Этот рожок был сделан как насмешка над дряхлыми политиками при дворе Орлея; будучи поднесённым к уху, он обостряет слух и даёт бонус +2 к броскам на Восприятие (Слух).

Перчатки Лордов Тауэрби (The Gloves of the Lords of Towerby)
Древние лорды Тауэрби— ныне не существующего— были мастерами боя, прославленными генералами, но сейчас выродились в мелких политиков. Эти перчатки, передававшиеся из поколения в поколение, кожа которых за века активной носки стала мягкой и поддатливой, неуловимо помогали им командовать армиями на поле боя. Тот, кто носит перчатки, получает бонус +3 к броскам на Разум (Картографию), если рисует или разбирает карты, и такой же бонус к броскам на Разум (Знание Военного Дела) и Общение (Лидерство) в особых ситуациях, когда, при обсуждении стратегии, необходимо указать важные точки на карте или начертить план боя в дорожной пыли.

Магический покров (Shroud of Flawless Concealment)
Эти предметы, которых на белом свете существует по крайней мере пол-десятка, могут иметь самую разную форму: браслетов, колец, шляп, мантий и так далее. Их функция проста— скрыть тот факт, что тот, кто их носит, обладает способностями к магии. Ни Церковь, ни Круги, ни Храмовники не распознают в героя мага с помощью тех волшебных методик, которые применяют обычно. Одновременно тот, кто носит покров, не может случайно (или

даже специально) выдать, что он маг, а тот, кто допрашивает его— узнать это. Бросков в этих случаях не требуется: информацию просто невозможно получить, пока покров не будет снят. Такие предметы по понятным причинам очень ценятся среди отступников.

Беспристрастная Кость (Unbiased Dice)
Предметы этого типа выглядят как обычные игральные кости, но на них выпадает тот результат, который их хозяин— один из игроков— представит достаточно ясно. Это делает его практически непобедимым в игре, давая бонус +5 к броскам на Общение (Азартные Игры). Последний раз Беспристрастная Кость сменила владельца, когда умный игрок понял, как его обыгрывают, и выиграл у владельца кости, предугадывая его действия и соответственно с этим делая ставки. Новый владелец наносил поражение за поражением владельцу старому, а тот, к своей досаде, слишком поздно понял, каким образом его обыгрывают. Название "беспристрастный" было дано кости ворами, вначале— в шутку, а потом стало частью уловки, должной не дать умным личностям зацепок к раскрытию истинной природы кости по её названию.